

## REGULAMIN GRY "CZAS NA NIEPODLEGŁOŚĆ"

### 1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Gra "Czas Na Niepodległość" jest organizowana przez zespół programowy Hufca ZHP Wieliczka.
- 1.2. Gra odbywa się od 09.11. do 13.11.2020 roku w formie zdalnej. Rozpoczyna się otrzymaniem przez patrole maila wprowadzającego.
- 1.3. Gra obejmuje wspólne rozwiązywanie zadań otrzymanych w mailu wprowadzającym. Czas na ich rozwiązanie patrole mają do piątku 13 listopada, do godziny 23:59.
- 1.4. Oprócz zadań obowiązkowych, patrole otrzymują codziennie jedno zadanie dodatkowe.
- 1.5. Uczestnictwo w grze jest darmowe.
- 1.6. Zgłoszenia patrolu dokonuje patrolowy/opiekun patrolu do dnia 06.11.2020 roku, wypełniając formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie [www.wieliczka.zhp.pl](http://www.wieliczka.zhp.pl)
- 1.7. Ogłoszenie wyników gry nastąpi 16 listopada.

### 2. Uczestnicy

- 2.1. Uczestnikami wydarzenia mogą być zuchy, harcerze, harcerze starsi i wędrownicy z Hufca ZHP Wieliczka.
- 2.2. Uczestnik musi posiadać:
  - Sprawny sprzęt komputerowy z dostępem do Internetu.
  - Telefon z możliwością zrobienia zdjęcia/ nagrania filmu.
  - Artykuły plastyczne (kartki, kredki, pisaki, nożyczki, taśma/klej)
- 2.3. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego do 06.11.2020 roku.

### 3. Informacje organizacyjne

- 3.1. W Grze biorą udział grupy zwane patrolami.
- 3.2. W skład każdego patrolu wchodzi:
  - Patrolowy - osoba ta nie musi być pełnoletnia
  - Uczestnicy - od 5 do 10 osób w patrolu
  - Pełnoletni opiekun, który będzie odpowiedzialny za prawidłowy przebieg udziału patrolu w grze.
- 3.3. Patrolowy może być zarazem opiekunem patrolu.
- 3.4. Każdy patrol musi znajdować się pod opieką pełnoletniego opiekuna.
- 3.5. Z jednej podstawowej jednostki organizacyjnej (gromady lub drużyny) można zgłosić kilka patroli.
- 3.6. Uczestnicy zobowiązani są przestrzegać Prawa Harcerskiego, Prawa Rzeczypospolitej Polskiej oraz Regulaminu Gry.
- 3.7. W przypadku małej liczby uczestników, organizator zastrzega sobie prawo do zmian organizacyjnych, programowych lub odwołania Gry. Patrole w każdej z tych sytuacji zostaną niezwłocznie poinformowane o zmianie.
- 3.8. Wysłanie zgłoszenia oznacza akceptację przez patrol regulaminu Gry.
- 3.9. Sprawy sporne nieujęte w regulaminie, rozstrzygają organizatorzy Gry.

## REGULAMIN GRY "CZAS NA NIEPODLEGŁOŚĆ"

### 4. Cele

4.1. Główne cele gry to:

- Rozbudzenie w uczestnikach patriotyzmu,
- Zapoznanie uczestników z historią kraju,
- Wykształcenie świadomości narodowej u uczestników.

4.2. Gra nie jest alternatywą dla obchodów święta Niepodległości 11 listopada, lecz formą przygotowania harcerzy i harcerek do świadomego obchodzenia tego wydarzenia.

### 5. Tematyka Gry

5.1. Patrole wcielają się w naukowców, którzy na wezwanie władz i instytutu badawczego CNN mieli przenieść się w przyszłość. Ich zadaniem miało być przeprowadzenie badań nad naszą planetą w 3020 roku. Przez awarię wehikułu czasu, naukowcy przenieśli się jednak do lat okupacji. Będą mogli wrócić dopiero, gdy połączą siły i wraz ze społeczeństwem wygrają bój o Niepodległą.

### 6. Postanowienia końcowe

6.1. Na wszelkie pytania dotyczące wydarzenia odpowiedzą organizatorzy gry.

6.2. Pytania prosimy kierować na e-mail: [anna.buczek@zhp.net.pl](mailto:anna.buczek@zhp.net.pl)